Oficina de
Arte Digital

Todo material desenvolvido pela Coordenadoria do Governo Eletrônico
é resultado de um processo coletivo de produção,
que se iniciou em 2001 e que é permanente.
Agradecemos a todos que colaboraram e que queiram contribuir.

CGE COORDENADORIA DO GOVERNO ELETRÔNICO
Equipe de Atividades

Redação - Rosângela Ap
Revisão - Thiago Guimarães

Contato
atividades@ecidadania.inf.br
telecentros@prefeitura.sp.gov.br

PALÁCIO DO ANHANGABAÚ
VIADUTO DO CHÁ Nº 15
CEP 01002-000 SÃO PAULO
TEL: 3113-8938 FAX 3113-8939

Índice

Apresentação

Justificativa

Vivemos um mundo de imagens. Elas estão presentes no trabalho, quando descansamos à frente da TV ou mesmo nos cinemas, quando nos divertimos. O discurso visual é uma das mais fortes marcas da nossa vida.

Cada vez mais entramos em contato com imagens digitais, produzidas com o auxílio de programas de computador (como os famosos manipuladores de imagens) e difundidas pela internet.

No entanto, mesmo para aqueles que têm acesso ao computador, aprender a manipular imagens não é simples. Requer softwares muito caros e um conhecimento refinado de seus recursos. A grande maioria das pessoas é incapaz de desenvolver seu potencial criativo e perceptivo neste campo. Mesmo os mais interessados muitas vezes não têm a oportunidade de lidar com imagens digitais.

A oficina de Arte Digital desponta como uma das mais requisitadas pelos Telecentros, de acordo com uma pesquisa de 2003 que buscou levantar as necessidades e demandas dos usuários.

Por meio dela, espera-se estimular o potencial criativo dos usuários dos Telecentros, difundindo o uso das tecnologias de edição e manipulação de imagens.

Objetivos

GERAL

Estimular a criação artística, estimulando a expressão do potencial criativo e perceptual dos participantes e desmistificando o mundo da arte e o uso de ferramentas de manipulação, edição e produção de imagens digitais.

ESPECÍFICOS

- produção do trabalho dos participantes – a cada tema o participante irá produzir uma imagem produzida

- aproximação da história da arte - imagens emblemáticas de movimentos artísticos serão analisados e discutidos, à medida que realiza seus trabalhos artísticos

- apresentação das ferramentas básicas de edição de imagem – através de exemplos de imagens produzidas e/ou manipuladas, o participante poderá visualizar e compreender as possibilidades de utilização de cada ferramenta

- exposição dos trabalhos na galeria virtual – cada participante terá publicado em um site da internet pelo menos 5 imagens

Conteúdo Programático

Conforme Roteiro de Desenvolvimento:

- Estrutura
- Estudo de Linhas
- Estudo das Formas
- Estudo de Superfície
- Estudo de Equilíbrio
- Estudo de Cores
- Estudo de Textura
- Imagem/Fotografia
- Colagem

Sobre o conceito Arte Digital

MAS O QUE É ARTE DIGITAL?

O conceito de arte digital não está fechado; existem muitas discussões e opiniões divergentes sobre o assunto.

Segundo Marco A. C. Bonetti, em seu artigo Digitalógico e Ananal.(in: Revista 1ª Jornada CEPE, COS-PUC/SP, 1997), “o desenvolvimento técnico atual do computador encontra-se numa fronteira importante que é o desenvolvimento da condição de migração de um tipo de imagem para outro”, ou seja, da imagem produzida por meio da pintura, gravura, fotografia, etc., para a imagem criada ou manipulada por meio do computador e a fotografia digital.

Assim, nesta oficina, o conceito de arte digital estará baseado na manipulação, edição e tratamento de imagens, através do uso do computador e suas ferramentas.

ENCONTRO 1

Dinâmica da Escultura e Apresentação dos Participantes

Para descontração do grupo deverá ser realizada a dinâmica da escultura. Esta dinâmica consiste na proposta do monitor que o grupo faça uma escultura, sem fornecer materiais. O grupo terá o tempo estipulado de 5 minutos. Após este tempo o monitor retorna a sala e pedirá ao grupo que mostre seu trabalho. O resultado será uma surpresa!!!

Proposta 1
Leitura do texto: A função da arte
Apresentação da oficina aos participantes

Para apresentação da oficina será lido o texto. Após sua leitura o monitor deverá perguntar ao grupo: O que cada um acha ou pensa se tratar a oficina? Ou, o que cada um espera aprender?

As respostas deverão ser anotadas na lousa para que todos vejam, e o monitor tenha elementos base para esclarecer as dúvidas apresentadas.

A FUNÇÃO DA ARTE

Autor desconhecido

A palavra ARTE, em latim *ars*, *artis,*, vem de *ágere,* que significa agir. Portanto, arte é ação, assim como o artista é o agente em cujo trabalho sempre encontraremos o reflexo de uma época. Desta forma, uma das funções da arte é a de documentar os fatos. É bom lembrar que, se temos condições de saber muito da pré-história e de civilizações remotas, é também por meio da arte deixada pelo homem que podemos saber os valores e o estágio de civilização de quem a realizou.

Quando falamos sobre valores em Arte, referimo-nos à Estética. Ela surgiu como uma nova disciplina filosófica no século XVIII, com o objetivo de estudar o Belo e suas manifestações na arte. Percebemos, no entanto, que o Belo é relativo, dependendo também dos padrões determinados em uma

época ou região. Esses padrões variam conforme interesses sociais do momento. Tomando como exemplo o enaltecer da magreza, no nosso século, contrapondo a "obesidade" do século passado, notamos que o interesse social está, neste caso, na medicina que concluiu que a gordura é maléfica à saúde. Logo o maléfico não pode ser belo. Mas o que hoje qualificamos de obeso, não é compatível, com o conceito de outras épocas. Basta notarmos alguns nus de obras realizadas até o fim do século passado: a gordura estava diretamente relacionada com *status* , assim como a cor branca da pele, pois, morena, bronzeada, significaria o trabalho sob o sol e, isso, não tinha nada de belo, visto que o trabalho não intelectual era considerado humilhante.

As mudanças de padrões são decorrentes do aparecimento de idéias novas, e introduzir uma idéia nova não é fácil, pois o homem, por natureza, é extremamente conservador. O novo exige mudança e isso dá trabalho, gera atrito, e, é mais cômodo ficar apenas no domínio do já conhecido. Por isso o novo incomoda. O artista sempre apresenta idéias novas que são, em princípio, recusadas por contestarem o que está acontecendo, agredindo os valores do momento. Vejamos os impressionistas no fim do século passado: totalmente inovadores a nível da proposta pictória e composicional, tanto quanto recusados em sua época. Hoje, suas obras são valorizadíssimas no mercado de arte: décadas se passaram para que fossem compreendidos e apreciados.

Entretanto, os meios de comunicação vigentes nesta nossa era propiciam mudanças de costumes, gostos e valores de modo extremamente rápido, o que não acontecia antes do rádio e da televisão. Hoje, somos muito suscetíveis à manipulação feita pelas estratégias de propaganda. Lança-se um produto que deve ser "consumido" para ser sucesso. Madonna, por exemplo, tem tipo físico roliço e ditou facilmente essa característica na geração 80, substituindo de modo rápido a "moda esquelética" ditada por Twiggy, famosa modelo da década de 70, e que levou muitas moças ao sofrimento com regimes exaustivos por desejarem um tipo físico que não era o seu.

Se analisarmos a função a Arte e do artista nas diferentes épocas, perceberemos que será específica para cada momento. Mas, o artista sempre foi colocado à margem da sociedade por diversos motivos. Hoje ele é considerado a figura exótica porque propõe o novo, questiona o antigo, delata, denuncia, enfim, incomoda essa sociedade tão fortificada pelos seus valores.

No entanto, seu trabalho é apreciado e tão intenso é o poder da sua arte como meio de comunicação que nos governos não democráticos são os artistas os primeiros a serem perseguidos, a tal ponto que são forçados a abandonar seus países. Por outro lado, eles também são procurados para a tarefa da divulgação de uma idéia, atingindo grandes massas.

A Arte está presente em todos os momentos de nossas vidas. Talvez fosse necessário que ela desaparecesse por algumas horas apenas, para que pudéssemos perceber realmente o quanto ela está presente e diretamente ligada ao homem. Não se têm notícias de civilizações que não realizaram a sua arte; desde a mais primitiva à mais civilizada, da mais antiga à mais atual, a arte sempre foi manifestada.

Só precisamos nos despertar para ela e usufruir dessa riquíssima fonte de comunicação, expressão e informação para nos aprimorarmos tanto materialmente como espiritualmente. Espiritualmente porque a arte possui também a função catártica. Quem de nós ainda não sentiu a mais profunda emoção ao ouvir uma música? Um misto de alegria, com vontade de chorar, sensação de êxtase, delírio, mesmo que seja cantada em outra língua que não conhecemos? Essa é uma prova que ela atinge a alma.

Por fim, o estudo da arte leva ao cumprimento de sua função poética, isto é, a de fornecer novos conhecimentos, colaborando para que nossas atitudes sejam sempre fundamentadas no saber, como pregou Kant: “Saber para prover”.

Proposta 2
Leitura de imagem

Através da visualização de uma imagem, os participantes terão 3 minutos para observar os detalhes. Após o término do tempo, deverá ser perguntado aos participantes: O que cada um de vocês está vendo?

As respostas deverão ser anotadas, preferencialmente na lousa para que todos vejam as respostas. Conforme as palavras ditas pelo grupo, o monitor terá elementos para explicar o que se trata de elementos do desenho, visual e outros.

Para isto, segue a explicação do que são estes elementos e porque são fundamentais na oficina.

Banco de Imagens

Um banco de imagens é um conjunto de imagens selecionadas, divididas ou não em categorias específicas que servem como material de pesquisa e referência para publicações em jornais, revistas ou na internet. Os bancos de imagens são administrados por empresas especializadas neste ramo que vendem uma ou mais imagens para empresas de publicidade e marketing, editoras, etc, com custos variáveis.

Por isso, é muito importante que, antes de "pegar"uma imagem, seja ela de jornal ou internet, saibamos a quem pertence, e se a mesma está protegida pela lei de direitos autorais.

Neste caso, o uso indevido pode gerar para a pessoa infratora desagradáveis processos, que poderão variar conforme o custo da imagem violada.

Por isso, muito cuidado para não cometer infrações!!! Na rede, pesquisando, podemos encontrar bancos de imagens gratuitos mediante cadastro prévio. Muitos sítios enviam gratuitamente pacotes de imagens para seus assinantes. Pesquise!!! E bom trabalho!!!

O QUE É DIREITO AUTORAL?

A lei de direitos autorais 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, diz :

CAPÍTULO III
Dos Direitos Patrimoniais do Autor e de sua Duração

Artigo 44. O prazo de proteção aos direitos patrimoniais sobre obras audiovisuais e fotográficas será de setenta anos, a contar de 1º de janeiro do ano subseqüente ao de sua divulgação.

Artigo 45. Além das obras em relação às quais decorreu o prazo de proteção aos direitos patrimoniais, pertencem ao domínio público:

I - as de autores falecidos que não tenham deixado sucessores;

II - as de autores desconhecidos, ressalvada a proteção legal aos conhecimentos étnicos e tradicionais.

CAPÍTULO IV
Da Utilização da Obra Fotográfica

Art. 79. O autor de obra fotográfica tem direito a reproduzí-la e colocá-la à venda, observadas as restrições à exposição, reprodução e venda de retratos, e sem prejuízo dos direitos de autor sobre a obra fotografada, se de artes plásticas protegidas.

§ 1º A fotografia, quando utilizada por terceiros, indicará de forma legível o nome do seu autor.

§ 2º É vedada a reprodução de obra fotográfica que não esteja em absoluta consonância com o original, salvo prévia autorização do autor.

Proposta 3
Banco de Imagens – Constituição

Procura em grupo de uma imagem. O monitor deverá propor ao grupo de participantes que procurem durante 10 minutos uma imagem referente a um assunto qualquer. O ideal é que o monitor já tenha uma ou mais imagens escolhidas para mostrar aos participantes

Proposta 4
Leitura do texto: Com Olhos de Criança – Henri Matisse

Este texto deverá ser entregue aos participantes para que seja lido e discutido no próximo encontro.

Com olhos de criança
Henri Matisse

O desenho é a possessão. A cada linha deve corresponder uma outra linha que faça o contrapeso, da mesma forma que se abraça, que se possui com dois braços. A vontade de possessão é mais ou menos forte segundo cada ser; há quem deseja frouxamente.
À Paule Martin,1949-50

Criar é próprio do artista; onde não há criação, a arte não existe. Mas seria enganoso atribuir este poder criador a um dom inato. Em matéria de arte, o criador autêntico não é apenas um ser dotado; é um homem que soube ordenar para sua finalidade todo um facho de atividades cujo resultado é a obra de arte. É assim que, para o artista, a criação começa na visão. Ver, isso já é uma operação criadora, que exige esforço. Tudo o que vemos na vida diária sofre mais ou menos a deformação produzida pelos hábitos adquiridos, e o fato é talvez mais sensível numa época como a nossa, onde o cinema, a publicidade e as revistas nos impõem cotidianamente um fluxo de imagens prontas que são um pouco, na ordem da visão, o que é o preconceito na ordem da inteligência. O esforço necessário para se desvencilhar disso exige uma espécie de coragem; e esta coragem é indispensável ao artista que deve ver todas as coisas como se as tivesse vendo pela primeira vez; é preciso ver toda a vida como quando se era criança; e a perda dessa possibilidade vos retira a de vos exprimir de uma maneira original, isto é, pessoal.

Para tomar um exemplo, penso que nada é mais difícil para um verdadeiro pintor do que pintar uma rosa, porque, para fazê-lo, é-lhe preciso primeiro esquecer todas as rosas pintadas. Aos visitantes que vinham me ver em

Vence, eu muitas vezes perguntei: “Vocês viram os acantos, sobre os declives que margeiam a estrada?”. Ninguém os tinha visto; todos teriam reconhecido a folha de acanto sobre um capitel coríntio, mas ao natural, a lembrança do capitel impedia de ver o acanto. Ver cada coisa na sua verdade é um primeiro passo em direção à criação,(...).

Criar é exprimir o que se tem em si. Todo esforço autêntico da criação é interior. Ainda assim é preciso alimentar seu sentimento, o que se faz com a ajuda dos elementos tirados do mundo exterior. Aqui intervém o trabalho pelo qual o artista incorpora, assimila gradativamente para si o mundo exterior, até que o objeto que ele desenha tenha se tornado como parte dele mesmo, até que ele tenha em si e que possa projetá-lo na tela como sua própria criação.

Quando pinto um retrato, eu tomo e retomo meu estudo, e é cada vez um novo retrato que faço: não o mesmo que corrijo, mas um outro retrato que recomeço; e é cada vez um ser diferente que eu extraio da mesma personalidade. Tem me acontecido freqüentemente, para esgotar mais completamente meu estudo, de me inspirar em fotografias de uma mesma pessoa em idades diferentes: o retrato definitivo poderá representá-la mais jovem, ou sob um aspecto diferente daquele que ela oferece no momento em que posa, porque é este aspecto que me terá parecido o mais verdadeiro, mais revelador de sua personalidade.

A obra de arte é dessa forma o resultado de um longo trabalho de elaboração. O artista busca a seu redor tudo o que é capaz de alimentar sua visão interior, diretamente – quando o objeto que ele desenha deve figurar em sua composição – ou por analogia. Ele se põe assim em seu estado de criar. Ele se enriquece interiormente de todas as formas nas quais ele se torna mestre e que ele ordenará algum dia segundo um ritmo novo.

É na expressão deste ritmo que a atividade do artista será realmente criadora; ser-lhe-á necessário, para alcançar isto, tender para o despojamento mais do que para a acumulação de detalhes; escolher, por exemplo no desenho, entre todas as combinações possíveis, a linha que se revelará plenamente expressiva, e como que portadora de vida; pesquisar estas equivalências pelas quais os dados da natureza se acham transportados para o domínio próprio da arte. Na “*Nature morte au magnolia*”, representei em vermelho uma mesa de mármore verde; em outro lugar, precisei de uma mancha preta para evocar o reflexo de sol no mar; todas estas transposições

não eram nem um pouco o efeito do acaso, ou sabe lá de que fantasia, mas sim o resultado de uma série de pesquisas, em seguida das quais essas tintas me pareciam necessárias, visto sua relação com o resto da composição, para dar a impressão desejada. As cores, as linhas são forças, e no jogo dessas forças, no seu equilíbrio, reside o segredo da criação.

Na capela de Vence, que é o resultado de minhas investigações anteriores, eu tentei realizar esse equilíbrio de forças; os azuis, os verdes, os amarelos dos vitrais compõem o interior uma luz que não é, propriamente falando, nenhuma das cores empregadas, mas o produto vivo de sua harmonia, de suas relações recíprocas; essa cor-luz era destinada a brincar sobre o campo branco bordado de preto da parede em frente aos vitrais, e sobre a qual as linhas são voluntariamente muito espaçadas. O contraste me permite dar à luz todo o seu valor de vida, torná-la elemento essencial, aquele que colore, aquece, anima realmente este conjunto no qual importa dar uma impressão de espaço ilimitado apesar de suas dimensões reduzidas. Em toda essa capela, não há uma linha, um detalhe que não concorra para dar essa impressão.

É neste sentido, me parece, que se pode dizer que a arte imita a natureza: pelo caráter de vida que confere à obra de arte um trabalho criador. Então a obra aparecerá assim fecunda, e dotada desse mesmo frêmito interior, dessa mesma beleza resplandescente que as obras da natureza também possuem. É necessário um grande amor, capaz de inspirar e de sustentar esse esforço contínuo em direção à verdade, essa generosidade reunida e esse despojamento profundo que a gênese de toda obra de arte implica. Mas o amor não está na origem de toda criação?

(Idéias coletadas por Régine Pernoud,
Le Courrier de l'UNESCO, vol. VI, nº 10, outubro de 1953)

ENCONTRO 2

Estudo de Linhas

A Linha

É a seqüência de vários pontos, isto é, um ponto em movimento.

A linha pode ser:
GEOMÉTRICA
GRÁFICA
FÍSICA

Linha Geométrica: não é definida por ser um ente abstrato. Ela é unidimensional, apresenta apenas comprimento ilimitado e não possui altura, nem espessura.

Linha Gráfica: a linha geométrica pode ser representada por uma linha gráfica. Assim ela se materializa e passa a ter espessura e comprimento concreto.

Classificação: as linhas gráficas podem ser simples e complexas.

Simples:	Linha Reta	horizontal, vertical, inclinada
	Linha Curva	círculo e semi-círculo
	Linha Angular	ângulo reto, agudo, obtuso e raso

• *Linha Reta:* se considerarmos um ponto gráfico sobre o qual atue somente a força, sempre na mesma direção e sentido, ele originará uma linha reta.

• *Linha Vertical:* nos transmite sensação de ascenção (subida), espiritualidade e equilíbrio, vida, solidez, crescimento.

• *Linha Horizontal:* nos dá a sensação de tranqüilidade, repouso e estabilidade, calma, conforto, espaço.

• *Linha Inclinada:* nos transmite sensação de radiação, dispersão, dinamismo e instabilidade, movimento e energia.

• *Linha Curva:* sobre o ponto atuam forças que fazem dar continuidade de direção, originando-se a linha curva.

• *Linha Quebrada:* nos dá sensação de ritmo, nervoso, violência e agressividade.

Linha Física: é tudo aquilo criado pelo homem, se utiliza da linha geométrica, representada através da linha gráfica.

Portanto, a linha é uma sucessão de pontos interligados, e se apresenta basicamente de três modos:

• *Linha Objeto (unidimensional):* é a qualidade da linha. Ela é simples e pura como sendo fonte principal da criação, são sinais gráficos.

• *Linha Hachurada:* são sinais gráficos paralelos com controle de distância para dar efeito de sombra e luz.

• *Linha Contorno:* é o todo, que gera tudo aquilo que possamos imaginar e criar.

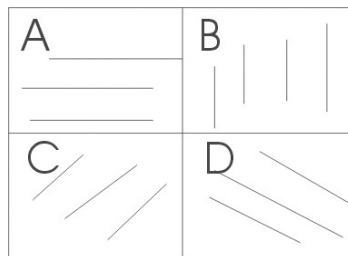
Exercícios de Coordenação Motora

Os exercícios de coordenação motora são fundamentais ao treino e maior agilidade na movimentação do braço importantes para execução dos desenhos e retoques de imagens. Além disso, evitam que o participante trabalhe de forma incorreta o que contribui para que se evite as lesões por esforço repetitivos, conhecidos como LER.

Neste exercícios será utilizada a ferramenta Gpaint. Antes, porém, será realizado um exercício com lápis e papel.

Proposta 1
Desenho usando lápis e papel.

Execução

Dividir a folha em 4 partes. Conforme o gráfico, desenhar:
a) linhas horizontais
b) linhas verticais
c) linhas inclinadas para cima
d) linhas inclinadas para baixo

Proposta 2
Exercício de uma linha só
utilizando a ferramenta caneta do Gpaint.

Execução

Com um só clique o participante deverá rabiscar em diversas direções até que ache o momento certo de parar. Salvar este desenho em formato JPEG (.jpg)

Proposta 3
Passeio virtual

Este passeio deverá ser conduzido pelo monitor através do sítio do Itaú Cultural, que possue seções sobre Cibercultura e uma Enciclopédia Virtual.
Na seção Cibercultura seria interessante que os participantes escolhessem a matéria mais interessante e discutissem entre si o que leram.

Endereço: www.itaucultural.org.br – links Cibercultura e Enciclopédia

Texto complementar

Caso aconteça algum imprevisto (falta de luz, queda da rede, etc) deverá ser lido o texto "Do desenho" com os participantes.

DO DESENHO

Mário de Andrade

O que me agrada principalmente, na tão complexa natureza do desenho, é o seu caráter infinitamente sutil, de ser ao mesmo tempo uma transitoriedade e uma sabedoria. O desenho fala, chega mesmo a ser muito mais uma espécie de escritura, uma caligrafia, que uma arte plástica. Creio ter sido Alain quem chegou até o ponto de afirmar que o desenho não é, de natureza, uma plástica; se há exagero de sistema numa afirmativa assim tão categórica, sempre é certo que o desenho está pelo menos tão ligado, pela sua finalidade, à prosa e principalmente a poesia, como o está, pelos seus meios de realização, à pintura e à escultura. É como que uma arte intermediária que se realiza por meio do tempo, sendo materialmente uma arte em movimento, o desenho é a arte intermediária que se realiza por meio do espaço, pois a sua matéria é imóvel.

Mas o desenho, da forma que as artes da palavra, é essencialmente uma arte intelectual, que a gente deve compreender com os dados experimentais, ou melhor, confrontadores, da inteligência. É fácil de provar este caráter antiplástico do desenho. Ele é, ao mesmo tempo, um delimitador e não tem limites, qualidades antiplásticas por excelência. Toda escultura, toda pintura, sendo um fenômeno material, nos apresenta um fato fechado, que se constrói de seus próprios elementos interiores, inteiramente desrelacionado com o que para a estátua ou para o quadro seria o não-eu. Os limites da tela, por exemplo, representam para o quadro uma verdade infinitamente poderosa, que se impõe tanto como a disposição dos volumes e das cores, que o pintor escolherá para o seu assunto. Mas este é na realidade e de certa maneira, de valor secundário, pois o que importa, antes de mais nada, para que se dê pintura legítima, é que haja composição. E esta se dá justamente em relação aos limites da tela. Só mesmo pra o quadro, o painel, o afresco e para as manifestações de escultura é que se pode aplicar crítica e esteticamente a palavra "composição". Aplica-la a desenho é um contrasenso, ou pelo menos abusivo.

Porque o desenho é, por natureza, um fato aberto. Se é certo que objetivamente ele é também um fenômeno material, ele o é apenas como uma palavra escrita. Nós temos dados positivos para saber que, de fato, foi do

desenho que nasceu a escrita dos hieróglifos. Não sabemos como se originou a pintura, mas é muito mais provável que a sua primeira conceituação no espírito humano, tenha provindo dos rabiscos rituais, em preto, em vermelho, em branco, com que todos os povos primitivos se enfeitam no corpo, para os cerimoniais. Jean de Bosschere faz uma observação muito interessante neste sentido. Diz que o desenho implica de tal forma um desenvolvimento intelectual maior, uma civilização mais adiantada que não é encontrado entre os povos naturais, ao passo que quase todos estes já se utilizam de processos primários de pintura. A afirmação, apesar do seu caráter dogmático bastante errado, não deixa por isso de ser interessantíssima. Não é inteiramente exato que não se encontre o desenho entre civilizações consideradas "primitivas". São raras é verdade, mas existem, como por exemplo os bochimanos e certas tribos da América do Norte, que usam o desenho às vezes com tanta mestria como os magdalenianos do pré-histórico. Em todo caso, qualquer destes poucos exemplos que lembro agora, tem o desenho misturado ou com a cor, como é o caso dos bochimanos, ou com o sulco escultórico, como nas cavernas pré-históricas. O que se poderia talvez argumentar é que esses povos tenham chegado ao desenho através da pintura e da escultura.

Argumentação mais forte contra a afirmativa de Bosschere é que, mesmo a pintura do corpo, entre os povos mais atrasados mentalmente, é sempre uma escritura, de natureza hieroglífica. Hoje isso é questão passiva da etnografia, e sabemos definitivamente que a cada rabisco, a cada cor, a cada mancha, a cada decoração enfim, os primitivos atribuem um valor simbólico, e cada elemento quer dizer alguma coisa compreensível à inteligência do clã ou pelo menos dos seus pajés. Tudo tem sentido, tudo tem valor de magia exorcistica ou propiciatória, e o primitivo jamais se pinta pelo simples prazer de se enfeitar. Esta noção de prazer só viria se conceituar posteriormente, conforme a doutrina aristotélica. Assim, em contrário à afirmação de Bosschere, as pinturas primitivas participam muito mais da natureza e da essência caligráfica do desenho, que da pintura propriamente dita.

E com efeito, na infinita maioria, todas essas decorações simbólicas do ser primitivo, são como o desenho, um fato aberto. Não é o limite natural do rosto, fechado pela cabeleira e pelo ângulo do maxilar inferior, não é o limite imposto pelo peito, que fecham essas pinturas corporais, mas antes elas se disseminam pelas faces, pelo corpo, sem o princípio da composição fechada. Desconhecem portanto o elemento instintivo da moldura, ao passo que a pintura o implica fatalmente. Um quadro sem moldura, pela moldura; está sempre de alguma forma emoldurado pelos seus próprios e fatais limites de composição fechada. Ao passo que ao colocar moldura num verdadeiro

desenho, que só participe da sua exata natureza de desenho, é uma estupidez que toca as raias do vandalismo. Os amadores do desenho guardam os seus em pastas. Desenhos são para a gente folhear, são para serem lidos que nem poesias, são haicais, são rubaes, são quadrinhas e sonetos.

O verdadeiro limite do desenho não implica de forma alguma o limite do papel, nem mesmo pressupondo margens. Na verdade o desenho é ilimitado, pois que nem mesmo o traço, esta convenção eminentemente desenhística, que não existe no fenômeno da visão, nem deve existir na pintura verdadeira ou na escultura, e colocamos entre o corpo e o ar, como diz Da Vinci, nem mesmo o traço o delimita. Desenha-se um perfil, por exemplo, e o traço pára em meio, ao chegar no colo, ou na raiz da cabeleira. Risca-se a expressão de u'a mão, a que um braço não continua; ou o movimento que fez agora este cabrito. E o cabrito não se apóia num chão.

Poderão argumentar que estou exemplificando apenas com uma espécie de desenho, o esboço, o croquis, me esquecendo dos desenhos completos. Mesmo estes, milhares de vezes ultrapassam os limites de um quadrilátero imaginário, ou prescindem dele. Não me esqueci, porém, dos desenhos completos, apenas afirmo que, quando eles implicam definidamente a moldura quadrangular ou circular, estão invadindo terreno alheio, terreno que é da pintura, terreno exclusivamente plástico que exige composição. A pintura também se utiliza das formas naturais e tanto pinta uma maçã como um nu. Mas não exige o traço, e, quando o emprega, está invadindo o domínio do desenho. Não exijo nem desejo que a pintura seja abstrata. Deus me livre! Mas quando ela se aplica, mesmo no bom quadro de gênero, como o holandês, a representar coisas e fatos, ela procura descobrir e representar um elemento de eternidade. E é por isto que a transposição da "matéria" de um peixe, de um panejamento como de uma Madona ou de uma "maja", por meio da "matéria" do óleo, da têmpera, da parede colorida, tem valor intransigente na validade estética de uma pintura, ao passo que no desenho esse problema de transposição não quer dizer nada. A bem dizer, não existe.

A pintura busca sempre elementos de eternidade, e por isso ela tendo ao divino. O desenho, muito mais agnóstico, é um jeito de definir transitoriamente, se posso me exprimir assim. Ele cria, por meio de traços convencionais, os finitos de uma visão, de um momento, de um gesto. Em vez de buscar as essências misteriosas e eternas, o desenho é uma espécie de definição, da mesma forma que a palavra "monte" substitui a coisa "monte" para a nossa compreensão intelectual.

E foi por isto que afirmei, no início deste artigo, ser o desenho ao mesmo tempo uma transitoriedade e uma sabedoria. Ele é uma espécie de provérbio.

Exprime, da mesma forma que o provérbio, uma experiência vivida e transformada numa definição eminentemente intelectual. Tem, assim, a mesma força equilibrada e clássica dos provérbios. O desenho não é uma frase, é uma frase-feita. Da mesma forma como a frase-feita, o provérbio, o dito, vão se fixando aos poucos, numa luta grave entre o sentimento e a sua expressão, até que, livres de elementos condicionais, se organizam em sua forma definitiva: também o desenho se liberta das fragilidades sentimentais da frase espontânea, por ser mais lento na sua luta entre a visão recebida ou imaginada e a sua expressão gráfica. Esta luta, esta lentidão, permitem ao desenho o tempo, a depuração, que a frase de conversa não tem. E ele assume, assim, a natureza essencialmente poética do provérbio. Digo “poética” porque o provérbio, mesmo quando fixado em linha de prosa, é pura poesia: emprega os processos essenciais da manifestação poética, é da natureza eminentemente definidora da poesia, e não da natureza descrevedora e contemporaneamente raciocinante da prosa. Todo conceito, todo grito, toda oração, todo fim verbalizado de experiência fisiopsíquica, é poesia. E com efeito, os livros sagrados, os provérbios, as frases-feitas, as máximas, orações e ritos, são sempre fortemente ritmados, e usam freqüentemente os processo materiais da poesia, as metrificações e a rima.

Mas nós todos estamos cansados de saber que a sabedoria dos provérbios se não é de todo mentirosa, é eminentemente transitória. Não representa nenhuma eternidade, mas a verificação de um momento; e não é menos verdade que a cada provérbio existente podemos quase sempre opor outro provérbio que o contradiz completamente. Sim, se nos queixamos de algum mau governo, dirá o chileno descontente que é porque a galinha do vizinho é mais gorda do que a nossa; mas se ele se queixa, lhe responderemos que cá e lá más fadas há. E assim o provérbio é muito mais a definição de uma verdade transitória, mansa como a reflexão conceituosa de um chim, que uma verdade eterna, filosoficamente provável. Essa a natureza deliciosa do desenho, que é transitório e sábio como um provérbio, terrestremente momentaneamente conceituoso como um provérbio. Uma esperança de conforto...

(*Aspectos das Artes Plásticas no Brasil, São Paulo, Mastins, Brasília, INL, 1975)*

ENCONTRO 3

Estudo das Formas

Forma

Podemos dizer que tudo o que é visível tem forma, por isso, toda forma contém formato, tamanho, cor e textura, ocupando espaço, indicando direção e marcando posição. Deste modo, pode ser baseada em algo real – reconhecível – ou, abstrata – sem reconhecimento; pode transmitir mensagens ou significados, ou simplesmente serem decorativas.

Forma Bidimensional

As formas bidimensionais podem ser consideradas essencialmente como criações humanas para exprimir e registrar idéias, expressar sentimentos e emoções, decorar superfícies simples ou transmitir visões humanas.

Compostas por pontos, linhas, planos sobre uma superfície plana, as formas bidimensionais podem ser percebidas através dos formatos e cores, como por exemplo, na escrita, na pintura, nos desenhos, etc.

Há uma diferença entre o termo *formato* e *forma*. Isto porque um formato pode ser definido como uma área definida por um contorno. Já a forma apresenta volume e profundidade. Assim uma única forma pode conter vários formatos.

Tipos de Formas

As formas podem ser classificadas em:

- Figurativas: representam ou comunicam com os seus observadores um tema reconhecível.
- Abstratas: quando não representam um tema reconhecível.

Formas Naturais

São formas figurativas que se encontram na Natureza, incluindo os seres vivos, objetos inanimados da superfície da terra, dos oceanos ou do céu.

Formas Artificiais

São feitas pelo homem e derivam de ambientes e objetos, como: ferramentas, brinquedos, rua, etc.

Forma Verbal

É a forma baseada na linguagem escrita, expondo uma idéia reconhecível. Ex.: Letras, números.

Formas Abstratas

Expressam a sensibilidade de quem as cria usando formatos, cores e composição independentes de seu reconhecimento.

Tipos de Formatos

• Formato Caligráfico – criadas a mão. Ex.: um desenho.

• Formato Orgânico – formado por curvas livres sugerindo fluidez, desembaraço. Ex.: desenho de gota d'água, de uma folha.

• Formato Geométrico – criadas com retas feitas com réguas, arcos e círculos feitos com compasso, ou seja, com instrumentos de precisão. Ex.: Círculo, quadrado, triângulo, etc.

Proposta 1
Leitura dos textos pesquisados no encontro 2.

Proposta 2
Visita a outros museus virtuais. No caso de sítio estrangeiro, é aconselhável que se utilize as ferramentas de tradução disponíveis nos sítios de busca (Altavista, Google, Yahoo).

Sugestão: Visitar os sítios Tigertail (www.tigtail.org) e Artcyclopedia (www.artcyclopedia.com) na sala do Renascimento.

Proposta 3
Desenho livre

Usando a ferramenta caneta, polígono ou círculo do Gpaint, criar desenhos que se utilizem de linhas e formas geométricas.

Obs.: os desenhos deverão ser enviados por correio eletrônico a ser criado pelo monitor, a cada final de encontro.

ENCONTRO 4

Estudo das Formas

(CONTINUAÇÃO)

A Forma como Plano

Numa superfície bidimensional todas as formas que comumente não sejam reconhecidas como pontos ou linhas são formas enquanto planos.

Uma forma plana está limitada por linhas conceituais que constituem as bordas (limites) de uma forma.

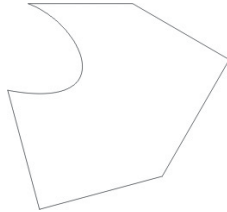
As características destas linhas conceituais e suas interrelações determinam a figura de uma forma plana.

Classificação das Formas

a) Geométricas - construídas de forma matemática.

b) Orgânicas – formadas por curvas livres sugerindo fluidez, “desembaraço”.

c) Retilínea – limitadas por linhas retas que não estão relacionadas matematicamente entre si.

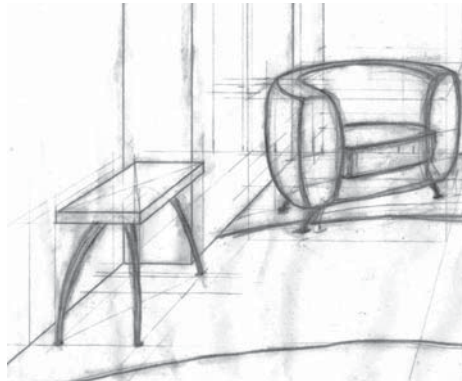
d) Irregulares – linhas retas e curvas que não estão relacionadas matematicamente.

e) Manuscritas – caligráficas ou criadas a mão.

f) Acidentais – obtidas acidentalmente (mancha).

Proposta 1
Com as ferramentas Círculo, Polígono do Gpaint,
desenvolver composições com figuras abstratas, letras e números.

Perspectiva – O desenho no Renascimento

A perspectiva é uma forma de representação do espaço matematicamente construído. Este recurso de representação **tridimensional**, utiliza-se de linhas projetadas no espaço, que unidas por um ponto de convergência formam **ponto de fuga.** Freqüentemente, temos seu uso na arquitetura, nos desenhos arquitetônicos, na pintura, na computação gráfica para representação de objetos em 3D (três dimensões).

A perspectiva é desenvolvida através das medidas de altura, largura ou comprimento e profundidade. Seu uso no Renascimento, foi a tentativa de inscrever o mundo, o homem e a natureza de uma forma matematicamente perfeita imitando a realidade.

detalhe de uma perspectiva

Proposta 2
Exercícios com uso da perspectiva

Criar desenhos usando pontos de fuga, as ferramentas Polígono, Círculo e Linhas.

ENCONTRO 5

Superfície

A superfície é um elemento bidimensional, isto é, apresenta apenas duas dimensões: comprimento e largura. É composta pela união das linhas.

Ex.: Planas: papel, carpete
Curvas: papel enrolado
Vazados:tela perfurada

A forma bidimensional é uma superfície de contornos definidos. A forma tridimensional possui comprimento, largura e profundidade, isto é, volume. A superfície pode ser:

Aberta

Fechada

Sobreposição de superfície

É um conjunto de planos que sobrepostos dinamiza a visualização dando noção de profundidade.

Proposta 1
Uso das ferramentas de polígono,
círculo e preenchimento do Gpaint.

Compor figuras com superfícies aberta, fechada e sobreposta.

Equilíbrio

É a conjugação de forças opostas. É essencial analisarmos o equilíbrio no campo visual. Podemos classificá-lo como:

- *Equilíbrio axial:* é a presença de um eixo central explícito, vertical, horizontal, ou ambos, e do qual se controlam as forças opostas. É divido em:

- *Simétrico:* corresponde a um equilíbrio obtido por colocação ordenada das formas, segundo o eixo imaginário.

• *Assimétrico:* quando as formas dos dois lados podem ser diferentes, mas similares.

• *Radial:* é o controle de forças opostas pela rotação ao redor do ponto central.

• *Oculto:* neste caso não se utilizam eixos explícitos nem pontos centrais; mas as formas são controladas por meio da igualdade sentida entre as partes do campo.

A análise do equilíbrio/desequilíbrio depende da aproximação do observador. Podemos conscientemente criar uma composição desequilibrada para um módulo (por exemplo, um azulejo) mas que, repetido à exaustão para se fazer um painel, adquire outro significado, este, pleno de equilíbrio.

Devemos também considerar que o equilíbrio pode ser obtido não só pelo estudo das formas mas também pela escolha das cores e texturas do objetos.

Proposta 2
Análise de imagens segundo os princípios do equilíbrio.

Com as figuras criadas nos exercícios anteriores, analisar se estas estão ou não obedecendo o critério de equilíbrio.

Proposta 3
Visualização de imagens.

Através da análise alguns movimentos artísticos, buscar reconhecer a aplicação dos conceitos de equilíbrio.

Movimentos: Renascimento, Pós-impressionismo, Construtivismo e Arte Concreta.

Depois dessa análise responder as seguintes questões:

a) Qual movimento mais se utilizou deste conceito?
b) Qual a obra poderia exemplificar melhor o conceito de equilíbrio?
c) Nosso cotidiano, onde vemos este conceito aplicado?

As respostas deverão ser enviadas ao monitor por correio eletrônico.

ENCONTRO 6

Estudo das Cores

Cor

A cor é um fênomeno físico da luz que é captada pelo olho humano. Portanto, onde não há luz não há cor.

As cores se dividem em classes. A primeira classe é a das cores primárias, «composta pelo vermelho, amarelo e azul. São chamadas cores primárias pois não há como fazê-las através de outras misturas. A segunda classe é a das cores secundárias, originadas pela mistura de duas cores primárias. Assim, a mistura do vermelho e do amarelo resulta no laranja; o azul e amarelo, no verde; o vermelho e o azul, no roxo. As cores terciárias são o resultado da mistura de uma cor secundária com uma cor primária, por exemplo, um verde com uma amarelo.

Aspectos Psicológicos da Cor

O corpo humano funciona como um aparelho receptor de sensações.

A visão nos permite ver a luz, e graças a ela, os objetos que nos rodeiam emitem parte da luz que recebem, fazendo evidenciar sua cor própria. Porém, não é só isso, essas sensações do nosso corpo, influem notadamente em nosso espírito.

Como estilistas, desenhistas, pintores e artistas, interessa-nos conhecer até que ponto essa influência espiritual tem importância. Podemos gostar ou não do que realizamos, referindo-se expressamente à cor propriamente dita. Os tons escolhidos não podem ser ao capricho de quem a realiza, mas sim, o resultado de um estudo.

A cor exerce uma extraordinária influência sobre a psicologia; a cor influi no caráter, no sentimento, no trabalho e na conduta do indivíduo.

O impacto da cor produz-se de duas formas:

- mediante cores excitantes da sensibilidade;
- mediante cores que acalmam e produzem a sensação de repouso.

Proposta 1
Apresentação de imagens para análise em grupo sobre as cores, conceitos de cores - primárias, secundárias, e terciárias, conforme diagrama das cores de Goethe no formato pdf.

Proposta 2
Composição com figuras utilizando as ferramentas círculo, polígono e caneta do Gpaint.

Proposta 3
Leitura e discussão do Texto: Ver e traçar – Paul Valéry

Ver e traçar

Paul Valéry

Há uma imensa diferença entre ver uma coisa sem o lápis na mão e vê-la *desenhando-a*.

Ou melhor, são duas coisas muito diferentes que vemos. Até mesmo o objeto mais familiar a nossos olhos torna-se completamente diferente se procurarmos desenhá-lo: percebemos que o ignorávamos, que nunca o tínhamos *visto* realmente. O olho até então servira apenas de intermediário. Ele nos fazia falar, pensar; guiava nossos passos, nossos movimentos comuns; despertava algumas vezes nossos sentimentos. Até nos arrebatava, mas sempre por efeitos, conseqüências ou ressonâncias de sua visão, substituindo-a, e por tanto abolindo-a no próprio fato de desfrutar dela.

Mas o desenho de observação de um objeto confere ao olho certo comando alimentado, por nossa vontade. Neste caso, deve-se *querer* para *ver* e essa *visão deliberada* tem o desenho como *fim* e como *meio* simultaneamente.

Não posso tornar precisa minha percepção de uma coisa sem desenhá-la *virtualmente*, e não posso desenhar essa coisa sem uma atenção voluntária *que transforme de forma notável o que antes eu acreditava perceber e conhecer bem.* Descubro que não conhecia o que conhecia: o nariz de minha melhor amiga...(...)

Ver as linhas e traçá-las. Se nossos olhos comandassem mecanicamente um *estilo* de traçar, bastaria olhar um objeto, isto é, seguir com o olhar as

fronteiras das regiões diversamente coloridas, para desenhá-lo exata e involuntariamente. Desenharíamos, do mesmo modo, o intervalo de dois corpos, que, para a retina, existe tão nitidamente quanto um objeto.

Mas o comando da mão pelo olhar é bastante indireto. Muitas etapas intervêm: entre elas, a memória. Cada relance de olhos para o modelo, cada linha traçada pelo olho torna-se elemento instantâneo de uma lembrança, e é de uma lembrança que a mão sobre o papel vai emprestar sua lei de movimento. Há transformação de um traçado visual em traçado manual. Mas essa operação é suspensa na duração de persistência daquilo que chamei "elemento instantâneo de lembrança". Nosso desenho se fará por porções, por segmentos, e é aqui que surgem nossas grandes chances de erro. Ocorrerá com facilidade que esses segmentos sucessivos não estejam na mesma escala, e que se unam de forma inexata uns aos outros.

Direi portanto, como um paradoxo, que no pior desenho dessa espécie cada um dos segmentos está em conformidade com o modelo, que todas as partes do retrato infiel são boas, sendo o *todo* detestável. *Direi mesmo que é bastante improvável que cada porção possa ser inexata* (supondo a atenção do artista), pois seria preciso uma invenção contínua para fazer sempre um traço diferente daquele desenhado pelo sistema dos olhos. Mas a *soma* é tão facilmente *não-conforme* quanto cada um de seus elementos é facilmente, e quase necessariamente, *conforme*...

O artista avança, recua, debruça-se, franze os olhos, comporta-se com todo o corpo como um acessório de seu olho, torna-se por inteiro órgão de mira, de pontaria, de regulagem, de focalização.

(Degas Dança Desenho, Editora Cosac & Naify, São Paulo, 2003)

ENCONTRO 7

Estudo das Cores

(CONTINUAÇÃO)

Cores Quentes

Os teóricos classificam as cores com três dimensões: tom, valor e saturação. Para representar essa classificação elaboraram-se vários esquemas como o Triângulo das cores de Goethe, a pirâmide de Lambert, o duplo cone de Ostwald e a ordenação criada por Munsell.

Tom

É a qualidade que distingue uma cor de outra. Por exemplo, um amarelo de um vermelho. Corresponde ao comprimento de onda dominante.

Valor ou Fator de Luminância

Cada cor pode ter diferentes valores, de acordo com o seu grau de claridade ou obscuridade refletida. Por exemplo, um vermelho claro tem valor mais alto do que um vermelho escuro. Desta maneira, "valor" significa a quantidade de luz que uma superfície tem a capacidade de refletir.

Saturação ou Fator de Pureza

A saturação corresponde ao grau de intensidade, e relaciona-se com a pureza ou a opacidade da cor.

Tonalidade

Esta característica é resultante da proporção das cores componentes ou das agregadas. Por exemplo, o verde amarelado e o verde azulado são diferentes tonalidades do verde.

Qualidades da Cor

As cores possuem diversas qualidades e "temperaturas", e também diversos efeitos excitantes sobre o sistema nervoso do observador.

O psicólogo alemão Wundt estabeleceu a divisão fundamental das cores em quentes e frias. As cores quentes são psicologicamente dinâmicas e estimulantes como a luz do sol e o fogo. Sugerem vitalidade, alegria, excitação e movimento. As cores quentes parecem que avançam e que se aproximam. As cores frias são calmantes, tranqüilizantes, suaves e estáticas, como o gelo e a distância. As cores frias parecem que se retraem e que se afastam.

Relatividade da Cor

A cor não intervém somente por si própria, mas também conforme a sua "situação". Uma cor só é chocante quando está dissociada e sem relação com as que a rodeiam. A cor atuante, e por conseqüência ativa, perde sua identidade, parecendo como se fosse outra cor, mais clara ou mais escura, mais ou menos saturada, mais brilhante ou mais opaca, mais quente ou mais fria, etc.

• Contraste Simultâneo - esta é a expressão que serve para designar a modificação que duas superfícies diversamente coloridas sofrem no seu tom ou valor, quando as observamos simultaneamente.

• Contraste Sucessivo ou função da cor neutra - Dá-se esta designação ao fenômeno que se produz quando o olhar, após ter observado durante um certo tempo a cor de uma superfície, distingue a sua complementar ao observar uma superfície branca

• Contraste de Temperatura de Cor - Quando um tom quente se encontra em contraste simultâneo com outro frio, o tom quente parece mais quente e o tom frio mais frio. Duas cores quentes sobrepostas tornam-se menos quentes mutuamente.

• Contraste de Valores - uma cor clara sobre fundo escuro parece mais clara do que é, e uma cor escura sobre fundo claro parece aínda mais escura.

Mas, além disso, uma figura de tom claro sobre fundo escuro parece maior, quanto à área que ocupa, do que outra escura sobre um fundo claro, embora ambas tenham idênticas dimensões.

Proposta 1
Visualização de imagens dos seguintes artistas:

1) Cézanne
2) Braque
3) Picasso
4) Mondrian
5) Waldemar Cordeiro

Após a visualização das imagens é proposto ao grupo que observem as características de cada um e as comparem com seus trabalhos. Cada um faz um relato da sua experiência.

Proposta 2
Questionário

1) Como você acha que se sentiriam os alunos de uma escola onde a sala de aula fosse totalmente pintada de preta?
2) Você sabe por que em algumas estações de metrô (linha norte-sul) existem painéis pintados nas cores verde e azul?
3) Uma mulher que queira seduzir um homem deve usar cores quentes ou cores frias?
4) Como seria uma boate se toda a sua decoração fosse somente em tons pastéis?

Cores no Computador

Em computação gráfica as cores usadas são chamadas de modelo de cor. Cada modelo de cor tem uma apresentação e medição da cor. Vamos falar aqui de três modelos de cor: *HSV* (hue, saturation, value), *RGB* (red, blue, green), *CMYK* (cian, magenta, yellow, black).

O modelo HSV é o usado pelo programa Gpaint. As cores podem ser definidas pelo usuário conforme o valor por ele controlado.
O modelo RGB é o usado nos monitores que mostram as imagens através da mistura das três cores primárias da luz: vermelho, verde e azul.

O modelo CMYK é o usado na impressão. Freqüentemente, essas cores são chamadas de cor pigmento, e através da mistura de pigmentos ciano, magenta, amarelo e preto é que conseguimos outras cores.

Obs.: Quando visualizamos um documento no monitor e queremos que o documento impresso tenha as mesmas cores, devemos converter o documento para cores CMYK, evitando assim, que haja distorções entre a imagem vista e a impressa.

Proposta 3
Desenho livre usando as cores quentes, frias.

Proposta 4
Desenho no Gpaint com o tema Telecentro, usando
o perfil de cor HSV para construção e aplicação de novas cores.

Texto complementar

A Feira

– Olha a laranja! Olha a laranja, dona Maria. Venha provar, deliciosa, docinha. Olha a laranja!
– Leva o melão! Olha o mamão! Dá pra fazer composição! Olha o melão!

Quantas vezes já fomos à feira. As sensações que temos são as mais variadas. Cheiros, formas, cores e texturas.
Mas, será que observamos tudo isso?
Que beleza a banca de frutas! A harmonia e a disposição como são dispostas as frutas, é um convite a observação.
Veja as formas, as cores e as texturas. Faça um teste!

Rosângela Ap
16/12/2003

ENCONTRO 8
Estudo de Textura

Apresentação do programa Gimp e explicação sobre tratamento de imagem.

Textura

Toda figura tem uma superfície e toda superfície deve ter certas características, que podem ser descritas como suave ou rugosa, lisa ou decorada, opaca ou brilhante, macia ou dura.

A natureza é extremamente rica em texturas, por exemplo, qualquer tipo de pedra ou madeira tem uma textura distinta, que podemos utilizar para propósitos específicos. Podemos representar pedra ou madeira de várias formas diferentes, observando as características destes materiais, isto é, seus efeitos de texturas.

Textura é a qualidade tátil ou visual de uma superfície e tem a propriedade de transmitir sensações de aspereza, frio ou calor.

Pode ser classificada em duas importantes categorias: *Textura Visual* e *Textura Tátil*.

Textura Visual

A textura visual é estritamente bidimensional. Como já diz a palavra, ela pode ser vista pelo olho, mas também pode evocar sensações táteis. A textura visual se distingue em três classes:

1. Textura Decorativa: quando os elementos se dispõem de forma “organizada”, sistemática. Pode ser desenhada a mão ou obtida por recursos especiais, pode ser rigidamente regular ou irregular, mas geralmente mantém um grau de uniformidade.

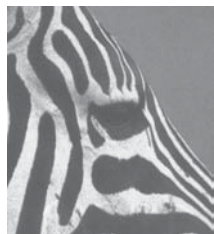
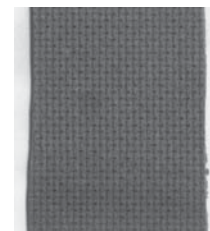
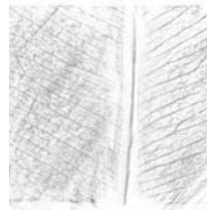
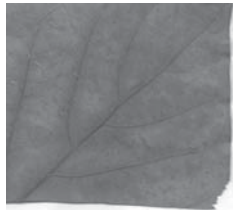
2. Textura Espontânea: figura e textura não podem ser separadas, porque as arcas da textura em uma superfície são ao mesmo tempo as figuras. As

formas desenhadas a mão e as acidentais contém freqüentemente uma textura espontânea.

3. Textura Mecânica: não é aquela textura obtida com ajuda de réguas e compassos, mas sim texturas obtidas por meios mecânicos especiais e, em conseqüência, a textura não está necessariamente subordinada à figura. Um exemplo típico desse tipo de textura é o granulado fotográfico e o reticulado que encontramos nos meios impressos (revistas, livros). Podemos encontrar estas texturas em desenhos criados por computador e em tipografias.

Textura Tátil

A textura tátil é um tipo de textura que não só pode ser vista pelos olhos, mas também podemos senti-la pela mão.

Alguns exemplos de texturas:

Proposta 1
Usando as imagens desenvolvidas no Gpaint,
aplicar os filtros de texturas e perfil de cor utizando GIMP.

Proposta 2
Organização das imagens criadas.

Proposta 3
Visualização e visita a galerias e museus virtuais.

Endereços a serem visitados:

Arte Digital – ilustração e montagens de artistas variados
www.estadao.com.br/edicao/arte

Revista de arte com galeria de imagens
www.artezero.com.br

Ars Eletrônica – festival alemão
http//:prixars.orf.at

Instituto Cultural Itaú
www.itaucultural.org.br/desertesejo

Digital Art Museum
www.dam.org

DigitalArtMuseum
www.digitalmuseum.com

Web Arte no Brasil
http//:webartenobrasil.vila.bol.com.br

Artfutura
www.artfutura.org

ENCONTRO 9

Imagem e Fotografia

Imagem e Fotografia

Neste encontro, vamos falar de retoque de imagem através do uso do Gimp, com o uso de brilho/contraste, tamanho, equilíbrio de cores.

Proposta 1

Com as ferramentas de mudança de cor trabalhar as cores das imagens criadas no Gpaint. Não esquecer!!! As mudanças feitas na imagem deverão ser salvas com outro nome e a extensão JPEG (.jpg).

Proposta 2

Explicação com algumas imagens dos movimentos Dadá, Pop Art e do artista Waldemar Cordeiro – série Derivadas – sobre o percurso e desenvolvimento da história da arte para melhor compreensão da oficina.

ENCONTRO 10

Colagem

A colagem é muito empregada nas imagens veiculadas pela televisão, revistas e jornais. Seu emprego nas artes plásticas é relativamente novo, tendo como precursor Pablo Picasso, e um maior desenvolvimento com o surgimento do movimento Dadá, que se utilizava de imagens já existentes na criação de novos trabalhos de arte.

O cinema traz entre uma passagem e outra de cena cortes, onde podem ser inseridos novas passagens, criando uma colagem em movimento.

Aqui poderemos fundir imagens com outras imagens, com letras ou números. Aí, vai sua criatividade!!!!

Proposta 1
Apresentação da ferramenta
de seleção, recorte e uso de camadas.

Com as ferramentas de de seleção, recorte e uso de camadas, criar montagens com as imagens já produzidas.

Proposta 2
Escolhas das imagens a serem publicadas.

Proposta 3
Plantão de dúvidas e esclarecimentos.

Bibliografia

Wucius, Wong. Princípios de Forma e Desenho. Editora Martins Fontes, São Paulo.

Valéry, Paul. Degas Dança Desenho. Editora Cosac & Naify, São Paulo, 2003.

SÍTIOS CONSULTADOS:

Artchive
http://www.artchive.com

Artcyclopedia
www.artcyclopedia.com

Instituto Cultural Itaú
www.itaucultural.org.br

Museu de Arte Contemporãnea - MAC
www.mac.usp.br

Museu de Arte de São Paulo – MASP
www.masp.art.br

Museu Virtual de Arte Brasileira
http://www.museuvirtual.com.br/

Tiger Tail Museum
www.tigtail.org

Waldemar Cordeiro - Arteônica
http://www.visgraf.impa.br/Gallery/waldemar/waldemar.htm